



Fakulti Seni Gunaan Dan Kreatif

**ELEMEN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX)
DALAM MENGHASILKAN VIDEO INTERAKTIF**

MOHD SHAHMIN BIN SAHARI

Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan Dengan Kepujian
(Seni Halus)
2018

ELEMEN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) DALAM
MENGHASILKAN VIDEO INTERAKTIF

MOHD SHAHMIN BIN SAHARI

Projek ini merupakan salah satu keperluan untuk
Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dan Kreatif dengan kepujian
(Seni Halus)

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

2018

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

Grade: _____

Please Tick (✓)
Final Year Project Report
Masters
PhD

✓

DECLARATION OF ORIGINAL WORK

This declaration is made on theday of.....2018.

Student's Declaration:

I, **MOHD SHAHMIN BIN SAHARI (52605)** from **FACULTY OF APPLIED AND CREATIVE ARTS** hereby declare that the work entitled ***ELEMEN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) DALAM MENGHASILKAN VIDEO INTERAKTIF*** is my original work. I have not copied from any other students' work or from any other sources except where due reference or acknowledgement is made explicitly in the text, nor has any part been written for me by another person.

Date submitted :

Mohd Shahmin Bin Sahari (52605)

Supervisor's Declaration:

I **SITI SHAHIDA BINTI KAMEL** hereby certifies that the work entitled ***ELEMEN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) DALAM MENGHASILKAN VIDEO INTERAKTIF*** was prepared by the above named student, and was submitted to the **FACULTY OF APPLIED AND CREATIVE ART** as a full fulfillment for the conferment of **BACHELOR OF APPLIED ARTS WITH HONOURS (FINE ARTS)**, and the aforementioned work, to the best of my knowledge, is the said student's work.

Received for examination by :

Date:_____

Siti Shahida Binti Kamel

I declare that Project/ Thesis is classified as (Please tick (✓)) :

- ☐ **CONFIDENTIAL**(Contains confidential information under the Official Secret Act 1972)*
- ☐ **RESTRICTED**(Contains restricted information as specified by the organisation where research was done)
- ☐ **OPEN ACCESS**

Validation of Project/Thesis

I therefore duly affirmed with free consent and willingness declare that this said Project/Thesis shall be placed officially in the Centre for Academic Information Services with the abiding interest and rights as follows:

- This Project/Thesis is the sole legal property of Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS).
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to make copies for the purpose of academic and research only and not for other purpose.
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to digitalise the content for the Local Content Database.
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to make copies of the Project/Thesis for academic exchange between Higher Learning Institute.
- No dispute or any claim shall arise from the student itself neither third party on this Project/Thesis once it becomes the sole property of UNIMAS.
- This Project/Thesis or any material, data and information related to it shall not be distributed, published or disclosed to any party by the student except with UNIMAS permission.

Student signature _____
()

supervisor signature: _____
()

Current Address:

**LOT 223, JALAN PUJUT 2,
LORONG ADONG 2A,
MIRI
SARAWAK**

Notes: * If the Project/Thesis is **CONFIDENTIAL** or **RESTRICTED**, please attach together as annexure a letter from the organisation with the period and reasons of confidentiality and restriction.

PENGESAHAN

Projek bertajuk '**Elemen *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* dalam menghasilkan Video Interaktif**' telah disediakan oleh **Mohd Shahmin Bin Sahari** dan telah diserahkan kepada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian Ijazah Sarjana Muda Dengan Kepujian (**Seni Halus**).

Diterima untuk diperiksa oleh:

(Puan. Siti Shahida Binti Kamel)

Tarikh:

PENGHARGAAN

Dengan nama Allah yang maha pengasih dan penyayang.

Syukur ke hadrat-Nya dengan limpah kurnia dan rahmat-Nya memberi petunjuk dan kekuatan sepanjang penyelidikan dan penulisan tesis ini dijalankan. Setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih ditujukan kepada Puan Siti Shahida Kamel, selaku penyelia projek serta pensyarah Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif (Seni Halus) yang telah banyak membantu dan memberikan tunjuk ajar, perhatian, semangat dan nasihat didalam menjalankan kajian ilmiah ini.

Tidak dilupakan juga, terima kasih kepada semua pensyarah Seni Halus UNIMAS di atas pandangan dan kritikan membina yang diberikan sepanjang penyelidikan ini dijalankan. Seterusnya, sekalung penghargaan kepada rakan-rakan (Syamimi, Nelly, Hanis, Alis, Nur Ain, Amirul dan Florentia) yang terlibat dalam membantu saya dalam menjayakan rakaman video kajian saya ini dan banyak membantu serta memberi kerjasama yang baik semasa rakaman di jalankan. Tidak ketinggalan juga, terima kasih diucapkan kepada keluarga yang sentiasa mendoakan kejayaan saya dan rakan-rakan sekelas yang sentiasa membantu.

Tidak lupa juga sahabat-sahabat seperjuangan di bawah penyelia yang sama, terima kasih kerana memahami dan atas bantuan serta semangat yang telah dihulurkan.

Semoga Allah merestui segala usaha ini. AMIN.

PENAKUAN

Saya mengaku bahawa tiada bahagian dalam penyelidikan ini telah digunakan untuk sebagai sokongan untuk Ijazah dan kedudukan sama ada kepada universiti ini atau institusi pengajian tinggi yang lain.

(Mohd Shahmin Bin Sahari)

No Matrik: 52605

ABSTRAK

Elemen *User Interface (UI)* adalah satu elemen digital yang diguna pakai di dalam sebuah alat teknologi pada masa sekarang. Manakala *User Experience (UX)* adalah pengalaman pengguna yang merangkumi aspek digital dalam bentuk grafik yang boleh berinteraksi dengan manusia secara fizikal. Pendekatan kajian ini lebih memfokuskan penggunaan *Interface* dalam menghasilkan video berbentuk interaktif. Dalam kajian ini juga, isu yang diketengahkan ialah penyalahgunaan media sosial iaitu lebih kepada sosio-kritik sebagai subjek utama kajian. Penggunaan teknologi realiti maya telah digunakan dalam mempersembahkan video ini kerana ia lebih bersifat interaktif berbanding penggunaan kaedah yang lain. Kaedah ini dapat memberi peluang kepada pengguna agar dapat melihat *interface* secara maya yang berkonsepkan video 2 dimensi dan merasai sendiri pengalaman melihat video ini. Oleh itu, penyelidikan ini dapat memberi idea bagaimana video dapat berinteraksi di antara manusia dengan teknologi dalam penghasilan gabungan seni digital dan seni video.

SENARAI FIGURA

FIGURA 1: The User and the Critic. Michael Hammel (2001)

JADUAL 1: Mod Interaksi

FIGURA 2: Kjell Yngve Petersen & Karin Sorensen, Smiles in Motion. (2000)

FIGURA 3: Nam June Paik, Family of Robot: Grandmother and Grandfather (1986)

FIGURA 4: Bill Viola, The Raft (2004)

FIGURA 5: Dan Flavin, Monument for V. Tatlin 1, The Diagonal of May 25, 1963

FIGURA 6: 'Choices' - An Interactive Short Film (2015)

FIGURA 7: 5 Deria: Penglihatan dan bunyi

FIGURA 8: Proses merakam video 1

FIGURA 9: Proses merakam video 2

FIGURA 10: Merakam dari sudut yang lain

JADUAL 2: Proses Rakaman

FIGURA 11: *Samsung 360 Camera*

JADUAL 3: Jenis kamera

FIGURA 12: Lapisan video semasa proses penyuntingan

FIGURA 13: Penggunaan *Free Footage Greenscreen*

FIGURA 14: Rakaman 360

FIGURA 15: Proses meletak *Interface* ke dalam video

FIGURA 16: Proses *Motion Tracking Interface*

JADUAL 4: Proses penyuntingan

FIGURA 17: Video 1

FIGURA 18: Video 2

FIGURA 19: Video 3

FIGURA 20: Video 4

FIGURA 21: Video 5

FIGURA 22: Video 6

FIGURA 23: Video 7

FIGURA 24: Video 360

JADUAL 5: Hasil karya akhir

FIGURA 25: *Interface 1*

FIGURA 26: *Interface 2*

FIGURA 27: *Interface 3*

FIGURA 28: *Interface 4*

FIGURA 29: *Interface 5*

FIGURA 30: *Interface 6*

FIGURA 31: Apps Go VR

BAB 1

Bab ini akan menerangkan tentang pengenalan kepada tajuk kajian tentang elemen *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* dalam penghasilan karya bersifat video interaktif. Fokus utama kajian ini adalah menerapkan elemen – elemen *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* ini ke dalam sebuah seni video interaktif yang boleh melibatkan audiens dan mengenal pasti sifat interaktif tersebut. Dalam bab ini juga akan menerangkan bagaimana perubahan dari seni visual kepada seni yang lebih kontemporari dalam mengaplikasikan teknologi untuk menghasilkan sebuah karya yang berbentuk kontemporari. Selain itu, bab ini membincangkan tentang permasalahan kajian yang di kaji di samping mencari persoalan dan objektif kajian.

1.0 PENGENALAN

Seni halus adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang dapat dilihat dengan mata dan dirasakan dengan sentimental tubuh manusia. Seni visual terbahagi kepada dua jenis iaitu seni tradisional dan seni moden. Seni tradisional adalah unsur kesenian yang menjadi sebahagian dalam kehidupan masyarakat dalam suatu kaum/puak/suku/bangsa tertentu. Seni tradisional yang ada di sebuah daerah berbeza dengan yang ada di daerah lain. Menurut Merriam Webster's dari Kamus Kollegiate, edisi ke 7;

“Fine art is defined as: Art (as painting, sculpture, or music concerned primarily with the creation of beautiful objects...”

Dari pernyataan tersebut, kita dapat memahami bahawa seni adalah sesuatu yang boleh di rasa, disentuh dan di cipta khas untuk menghasilkan nilai-nilai estetik. Salah satu ciri seni pada abad ke 20 menjadi tradisi iaitu seni catan adalah kaedah utama dalam menghasilkan sebuah karya. Kebiasaannya karya sebelum ini adalah satu kaedah bayangan yang digunakan untuk memberikan gambaran awal yang dapat dilihat dalam bentuk tiga dimensi. Tambahan pula, pelukis pada zaman *Renaissance* dan *Boroque* sangat mementingkan kepada nilai estetik dalam menterjemahkan karya mereka. Lanjutan daripada ini estetik yang kita gunakan telah tiba masanya perlu untuk

dinilai semula hubungan-hubungan kita terhadap objek-objek yang kita panggil seni dan idea kita kepada perhubungan ini.

Dalam penulisan ini juga turut mengetengahkan seni kontemporari dengan menggunakan elemen-elemen seni digital. Hal ini kerana, era seni berubah dari zaman ke zaman sehingga wujudnya konsep kontemporari. Kontemporari adalah sesuatu yang wujud dari semasa ke semasa, atau sesuatu yang baharu. Ciri-ciri lain dalam tempoh yang sama dapat memberi tumpuan kepada sifat '*experimental*' ke dalam hasil seni itu. Kebanyakan pengkarya pada masa kini banyak berpecah dari segi seni catan ataupun seramik memasukkan pelbagai cara dan material ke dalam karya mereka. Penggunaan teknologi baru dapat memberikan idea yang baru dalam menghasilkan karya; '*All art is experimental*'. Rush (1991). Dari pernyataan tersebut bahawa bahan-bahan atau kaedah dapat digabungkan menjadi satu kajian ke dalam sebuah karya yang baru.

Kajian selanjutnya, dalam kajian ini juga mengutamakan perisian yang digunakan dalam menghasilkan elemen seni digital ini, skop kajian ini bagi mengetengahkan bagaimana seni interaktif dapat di hubung kait bersama-sama elemen seni digital. Secara umumnya, seni digital dapat diertikan sebagai perisian penting yang di visualkan dalam bentuk, objek ataupun elektronik. Menurut McLuhan (2013)

'Interactive media art may thus inspire novel ways to apply, contextualize, And critically reflect on electronic media in general.'

Dari pernyataan tersebut, penggunaan interaktif di dalam sesebuah karya perlulah memahami dalam aspek penggunaan media elektronik yang kian hari semakin canggih. Tambahan pula, kebiasaannya seni digital di bantu oleh alatan elektronik yang lain ataupun program khusus yang ada di dalam komputer.

Namun, dalam sumber teknologi kian membangun, teknologi maklumat iaitu salah satunya ialah *User Interface (UI)* ia di reka khas untuk kesemua pengguna ke dalam peranti di mana semua pengguna boleh berinteraksi dengannya. Hal ini termasuk secara teknikal yang memaparkan skrin, papan kekunci, tetikus dan meja komputer. Dengan adanya *User Interface (UI)* ini, ia juga merupakan cara untuk pengguna berinteraksi kepada aplikasi atau laman web yang dimasukkan. Selain itu, *User Interface (UI)* lebih kurang digunakan dalam kaedah *Track Motion*, untuk menjejak gerak-geri seseorang.

Kesimpulannya, khususnya seni yang menggunakan komputer ataupun elektronik, kajian ini lebih tertumpu pada penggunaan elemen seni digital melalui cara berinteraksi bersama audiens. Kajian ini untuk memastikan seni interaktif ini dapat diguna pakai dalam menghasilkan elemen *User Interface (UI)* yang melibatkan audiens

1.1 SENI INTERAKTIF

Seni interaktif sering dihubungkan dengan komunikasi. Bahkan juga, jika dilihat dari konteks seni, interaktif sering dikaitkan dengan seni yang memerlukan komunikasi antara karya dengan audiens iaitu seperti yang berlaku dalam seni komputer (*internet* dan *multimedia*) dan seni laman yang merujuk kepada aliran seni *post-modernisme* yang lebih mendukung ke arah teknologi. Seni interaktif mempunyai banyak maksud dan inteprestasinya tersendiri. Menurut Kamus Dwibahasa Oxford (2001)

“interaktif berasal dari perkataan interact yang membawa maksud saling bertindak, berbalas tindak dan berinteraksi. Manakala dalam kata sebenar interaktif pula, ia membawa maksud bersifat interaksi.”

Interaktif pula membawa pengertian sesuatu yang boleh bertindakbalas dan mempunyai respon apabila disentuh atau dengan erti kata lain ia tidak kaku. Seni interaktif merupakan benih yang terhasil dari pengaplikasian seni dan teknologi. Dalam konteks ini, setiap hasil seni dan teknologi itu berlaku, ia pasti melibatkan penggunaan internet. Melalui perkembangan seni moden, percubaan awal untuk menggabungkan seni dan teknologi telah lama bertapak daripada pembaharuan dari pembawakan aliran dadaisma dan

konstrukturvisma oleh Duchamp, Laszlo Moholy, Man Ray dan Alexander Clader.

Oleh itu, bagi memahami kedua-dua unsur dalaman hasil karya, tindak balas yang melibatkan interpretasi minda serta tindakan luaran iaitu deria fizikal manusia juga penting.

1.0.1 Konsep Interaktif

Sekitar tahun 1900, konsep interaksi telah digunakan dengan pelbagai cara dan tindak balas semasa proses ini berlaku. Dalam buku *Dictionary of Philosophy and Psychology* yang ditulis oleh Mark (1901) mengatakan bahawa seni interaksi adalah

“...the relation between two or more relatively independent things or systems of change which advance, hinder, limit, or otherwise affect one another,”.

Sebagai contoh, keadaan tubuh manusia dan minda seseorang haruslah mempunyai hubung kait untuk berinteraksi dengan sesuatu objek dan mengambil suasana keadaan sekeliling yang membolehkan tindak balas itu berlaku. Secara lazimnya, tindak balas ini berlaku apabila proses komunikasi di antara objek dan manusia terjadi. Konsep ini lebih kepada pembelajaran rangsangan seseorang

terutamanya tindak balas manusia dalam seni interaktif. Kwastek (2013).

Menurut teori dari Neuberger (2007),

“interaction is described either as a subset of communication or vice versa, depending on whether researchers are interested in the feedback processes themselves or in the cognitive elaboration of these processes.”

Neuberger juga tidak menganggap dengan wujudnya interaksi bersama manusia lain itu tidak menjamin interaksi ini berjaya atau tidak. Perbezaan di antara potensi dan reaksi sebenar dalam menghasilkan seni interaktif hanyalah teori asas kepada Neuberger. Dari sini kita dapat lihat, banyak perbezaannya dan juga potensi untuk kita mengaplikasikan seni interaktif ke dalam sistem teknologi, potensi ini sangat tinggi untuk berjaya jika mengikut proses yang telah dikaji.

Asas bagi ciri-ciri seni interaktif telah di kenal pasti iaitu pertukaran masa dan kehadiran peserta, kawalan dan tindak balas dalam proses pemilihan dan mentafsir. Tambahan lagi, interaktif secara artistikna proses analisis interaktif perlu diambil kira dalam pelbagai sistem rujukan untuk dikodkan, proses ini bertujuan jangkaan penerima terhadap interaktif menjadi atau sebaliknya.

1.2 USER INTERFACE

1.2.1 User Interface (UI) / User Experience (UX)

Detik sejarah yang mencabar boleh dihuraikan sebagai satu anjakan dari pasca-moden sehingga kewujudan pelbagai teknologi yang kian membangun. Pelbagai sumber dan teknologi telah berkembang di ambang era moden yang telah membawa pelbagai kaedah dan konteks dalam menghasilkan sebuah karya yang hebat. Tidak kira sama ada komputer riba mahupun telefon bimbit, setiap teknologi di cipta mempunyai *User Interface (UI)* yang cuba untuk menyumbang kepada pengalaman seseorang. Seperti yang kita ketahui, *User Interface (UI)* hanya ada pada telefon bimbit dan skrin komputer yang telah lama di reka khas. Pada tahun sebelum 60an manusia tidak dapat berinteraksi dengan teknologi. Hal ini kerana *Interface* pertama di cipta pada tahun 1970 yang di reka khas oleh Engelbart's yang menggunakan Xerox PARC.

User interface (UI) sangat rumit untuk yang dianggap sebagai proses pembelajaran kepada seseorang kerana perisian tersebut di reka khas di dalam sebuah teknologi yang menggunakan *Graphical User Interface (GUI)* sistem. Grafik ini bertujuan untuk membolehkan pengguna berinteraksi dengan perisian elektronik dan ikon grafik sebagai visual pereka kepada pengguna. Ia bermula berubah ketika *Command-Line Interfaces (CLIs)* diperkenalkan. Perkembangan awal *User Interface (UI)* seterusnya adalah dari paparan video. Apabila

penggunaan video di paparkan ia lebih mudah untuk di pameran berbanding penggunaan kaedah lain.

1.2.2 Elemen *User Interface (UI)*

Elemen *User Interface (UI)* adalah elemen yang direka khas dalam bidang reka bentuk untuk manusia berinteraksi dengan komputer, ini telah memberi pendedahan atau ruang di mana sebuah mesin berinteraksi dengan manusia itu berlaku. Dalam menghasilkan elemen *User Interface (UI)* ini, matlamat utama adalah membolehkan setiap kawalan dan operasi yang berkesan dari tindak balas seseorang.

Secara umumnya, matlamat dalam menghasilkan elemen tersebut, reka bentuk dan penerapan elemen *User Interface (UI)* itu sendiri perlu jelas di antara komputer dan pengguna. Selain itu, kecekapan dan kemesraan pengguna (*user-friendly*) juga antara objektif penerapan elemen *User Interface (UI)* ke dalam sesebuah karya. Hal ini bermaksud bahawa pengguna atau pengendali perlu memberi input yang minimum untuk mencapai *output* yang diinginkan.

1.2.3 Elemen *User Experience (UX)*

Istilah *User Experience (UX)* telah dicipta oleh seorang ahli sains kognitif iaitu Don Norman pada awal tahun 1990an dan pada ketika itu beliau adalah seorang *Vice President (VP)* dalam syarikat Apple dari *Advanced Technology Group*.

“‘User experience’ encompasses all aspects of the end-user’s Interaction with the company, its services, and its products.”

“...I wanted to cover all aspects of the person’s experience with a system, including industrial design, graphics, the interface, the physical interaction, and the manual. Since then, the term has spread widely..”

Secara kesimpulannya, Norman berpendapat bahawa *User Experience (UX)* adalah pengalaman pengguna yang merangkumi pelbagai aspek termasuk disiplin dan sukar bagi sesetengah orang untuk keluar dari kelompok masing-masing. Dan beliau (Don Norman) mahu membuat pengalaman seseorang dalam bentuk grafik dan boleh berinteraksi dengan muka ataupun interaksi secara fizikal.

User experience (UX) adalah bagaimana seseorang merasai pengalaman apabila mereka dapat berinteraksi dengan produk, website, aplikasi atau bisnis yang dihasilkan. Manakala, komponen

User Experience (UX) terbahagi kepada ‘*users interview*’, ‘*experience/journey mapping*’, ‘*visual design*’, ‘*interaction design*’, ‘*information architecture*’, ‘*content strategy* dan *user testing*’. *User Interview* adalah kebiasaannya salah satu potensi pengguna dalam mereka bentuk sesuatu *Interface* atau sebahagian fasa idea dan semasa pembangunan dari konsep awal. *Experience/Journey Mapping* adalah pemetaan yang menjadi kegemaran semua pengguna kerana pemetaan ini divisualkan permintaan pelanggan. *Visual Design* bertujuan untuk membentuk dan meningkatkan pengalaman pengguna dengan mempertimbangkan kesan kepada ilustrasi, fotografi, tipografi, ruang, susun atur, dan warna pada sesuatu produk dan nilai estetik. *Interaction Design* saling berhubung kait dengan komunikasi pengguna bagi memberi tumpuan kepada media melalui proses kitaran dan gabungan di antaran manusia dan teknologi. *Information Architecture* pula berada di dalam sesebuah laman web yang kebiasaannya kita gunakan, ia meliputi aplikasi dan perisian yang boleh dimuat naik oleh pengguna. *Content Strategy* merujuk kepada perancangan, pembangunan dan pengurusan kandungan yang ditulis di dalam media lain. *User testing* adalah menganalisa sesuatu produk untuk mengkaji sesuatu proses penghasilan sebuah *Interface*.

1.3 PENYATAAN MASALAH

Pada zaman ini, seni visual kian berkembang dari segi pendekatan visual, subjek, tema, konsep dan media yang digunakan sejak dekat 90an lagi. Karya-karya yang dihasilkan tidak lagi tersekat oleh aspek estetika. Selain itu, antara yang lain juga permasalahan di dalam *User Interface (UI)* ini adalah penggunaan analisis perisian kebanyakannya berkaitan dengan kesalahan memaparkan maklumat pada aplikasi atau kesalahan yang timbul dalam versi bahasa dalam perisian tersebut. Dalam menggunakan sistem teknologi yang canggih, terdapat beberapa isu atau permasalahan untuk menghasilkan elemen *User Interface (UI)* ini. Buxton (1985) ada menyatakan bahawa kebanyakan penyelidikan tentang *User Interface (UI)* telah diarahkan untuk mendapatkan beberapa sokongan peralatan kepada pembangunan reka bentuk, spesifikasi, pelaksanaan dan interaksi dengan audiens. Hal ini kita dapati bahawa terdapat kesukaran untuk menggabungkan penggunaan elemen *User Interface* dan video interaktif.

Tambahan pula, dalam penyelidikan ini setiap elemen perlu dihasilkan dalam bentuk video interaktif bersama audiens. Setiap perancangan dan pelaksanaan dalam menghasilkan elemen ini, pengkaji perlu memahami setiap keupayaan yang diperlukan semasa menghasilkan elemen *User Interface (UI)* ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut:

- Kesukaran kolaborasi di antara elemen *User Interface (UI)* dan video interaktif.

1.4 PERSOALAN KAJIAN

- i. Apakah *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*?
- ii. Apakah elemen penting dalam *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* menghasilkan seni video dan seni interaktif?
- iii. Bagaimana elemen seni digital ini dapat berinteraksi dengan audiens?

1.5 OBJEKTIF KAJIAN

- i. Mengenalpasti *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*
- ii. Menganalisis elemen *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang diperlukan dalam menghasilkan video interaktif
- iii. Menghasilkan seni digital yang melibatkan audiens.

1.6 MATLAMAT KAJIAN

Pengaplikasian pelbagai teknologi sudah menjadi kebiasaan dalam tempoh dekad ini. Dengan adanya elemen digital seperti ini, penggabungan elemen UI/UX ke dalam sebuah video bersifat interaktif adalah salah satu konsep yang terbaik di mana elemen tersebut di gabungkan ke dalam seni video yang berbentuk interaktif. Penyelidikan ini adalah bertujuan untuk membawa pengguna melawat dan melibatkan diri secara langsung dalam berinteraksi bersama video yang ada pada skrin komputer.

1.7 SKOP KAJIAN

Kajian ini lebih merangkumi proses dalam menghasilkan elemen-elemen *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* seni interaktif dalam bentuk video. Fokus kajian adalah untuk mengaplikasikan elemen-elemen tersebut agar dapat mewujudkan persekitaran yang melibatkan audiens dalam video interaktif. Kajian selanjutnya adalah tindak balas manusia terhadap seni digital ini untuk memastikan seni interaktif berjaya mempengaruhi audiens. Seni interaktif mempunyai elemen yang penting dari sudut visual kerana setiap apa yang ingin dipaparkan amat penting untuk menarik perhatian audiens berinteraksi bersama karya kita. Dalam masa yang sama nilai estetik juga penting dalam skop kajian ini kerana bukan hanya material semata-mata yang ingin difokuskan.

1.8 KESIMPULAN

Penggunaan teknologi yang kian berkembang membolehkan orang ramai menghasilkan pelbagai karya di dalam era moden ini. Pengaplikasian elemen *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* adalah salah satu elemen digital yang boleh di aplikasikan ke dalam seni video. Kaedah ini boleh digunakan ke dalam pelbagai aspek yang menggunakan teknologi. Audiens juga memainkan peranan yang

penting dalam melibatkan diri bersama sebuah video yang berbentuk interaktif.

Kesimpulannya, berdasarkan kepada kajian permasalahan, penyelidikan ini dijalankan adalah bertujuan untuk mengenal pasti *User Interface (UI)* dalam menganalisis elemen seni interaktif dan elemen seni digital dalam bentuk video. Oleh itu, penghasilan karya yang akan dihasilkan adalah berbentuk seni video yang bersifat seni interaktif.

BAB 2

Bab ini mengandungi segala maklumat dan bahan-bahan rujukan yang berkaitan dengan peredaran kaedah seni ke arah teknologi, seni elektronik dan seni interaktif bermula dari pensejarahannya sehinggalah kajian contoh-contoh karya. Segala maklumat dikumpulkan dan dirumus bagi mencapai objektif kajian. Rujukan yang berkaitan dengan kajian diperolehi melalui, buku rujukan, artikel, *internet* dan lain-lain. Tujuan kajian literatur ini adalah untuk mengenalpasti kajian lepas dan kelemahan dalam kajian yang dilakukan disamping dapat membantu memperbaiki setiap kelemahan melalui dapatan kajian yang diperolehi pada masa lepas dan dapatan kajian semasa.

2.0 KAJIAN LITERATUR

Pada abad ke 20, seni yang moden pada zaman itu tidak dapat dipertahankan kerana pelbagai persepsi dan terma mengenai perkembangan seni digital pada masa tersebut. Pergerakan seni digital pada masa tersebut tidak begitu berkembang kerana kekurangan dari segi bahan atau material. Tambahan pula, pada zaman tersebut penghasilan seni digital hanyalah menggunakan elektronik dan istilah ini merujuk kepada hasil bantuan daripada komputer itu sendiri.

Tambahan lagi, seni dan teknologi itu sendiri tidak bersepakat kerana pergerakan teknologi tidak dapat dielakkan ke arah penggunaan komputer dan digital yang melibatkan budaya semasa. Seni digital adalah elemen seni yang sangat berpotensi untuk bergerak lebih jauh tanpa ada batasnya. Rush (1991)

Dalam tempoh yang singkat, seni telah berubah dan berkembang secara dramatik iaitu dengan menggunakan internet sebagai sumber untuk mempamerkan sesebuah karya. Di arus moden ini boleh dikatakan seni yang baru dalam memvisualkan seni, dari mempunyai hanya segelintir yang menggunakannya sehinggalah menjadi satu tumpuan pengkarya untuk menterjemahkan karya di dalam dunia seni moden. Selain dari penggunaan data untuk mencari maklumat, seni yang menggunakan internet mempunyai ciri lain yang membezakannya dari pengeluaran seni yang lain iaitu interaktiviti. Dengan adanya seni internet ini, interaksi adalah proses di mana

pengguna hanya akan menekan klik pada sesebuah halaman untuk menghasilkan proses pergerakan karya tersebut, Stallabrass (2003).

Dari maklumat tersebut, penggunaan internet juga boleh diguna pakai dalam menghasilkan seni interaktif di mana setiap pelawat atau pengunjung boleh berinteraksi di depan komputer mahupun televisyen. Walau bagaimanapun, Shulgin (1997) ada berkata tentang interaktif,

“I don’t believe in interactivity, because I think interactivity is a very simple and obvious way to manipulate people.”

Pastinya ada sedikit sebanyak interaktiviti yang berlaku berdasarkan yang ditawarkan dari penggunaan web dalam konteks kesenian yang memerlukan pengguna untuk menekan sesuatu agar konsep interaktif dapat berlaku di antara teknologi dan audiens.

Benjamin (1996) pernah berkata dalam penulisannya, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, di tulis pada tahun 1996,

“remain an essential reference in any attempt to develop a language that addresses issues of art in the age of technology.”.

Bagi Benjamin (1996), sebuah teknologi iaitu terutamanya kamera yang bergerak boleh menimbulkan keunikan objek seni dalam penghasilannya. Jika imej boleh dihasilkan dengan senang dan cepat, di mana terletaknya seni? Seni digital yang berlandaskan teknologi, iaitu asas komputer yang merangkumi semua bidang kontemporari, seni yang melibatkan filem yang disusun sehingga fotografi, susunan muzik, CD-ROMs dan banyak lagi. Sekali imej sudah dipindah ke dalam komputer setiap elemen boleh di susun atur semula. Segala informasi boleh di manipulasi di dalam komputer.

Dari awal lagi,terdapat dua jenis perbezaan yang digunakan oleh pengkarya.

“Salah satu nya ialah video yang menggunakan kamera hanya untuk merakam gambar yang biasa sahaja dan satu lagi adalah eksperimen terhadap kajian yang berlaku dalam spesifik sistem elektronik.” Popper (2003).

Dari kenyataan popper tersebut, kita dapat lihat perkara paling penting iaitu material sesebuah kamera untuk menghasilkan karya video yang baik. Seni video juga merupakan seni yang menggunakan material yang berasaskan elektronik, memerlukan visual imej dan penggunaan audio. Menurut Popper (1993) dalam penulisan beliau, bahan elektronik yang diguna pakai oleh setiap pengkarya adalah di anggap sebagai alat yang berteknologi jika melibatkan elemen seni

video dengan adanya cara yang lebih kompleks dan artistik di mana imej-imej tersebut boleh di manipulasi seperti mana pengkarya lain memanipulasi seni catan mereka.

“*Media Art*” yang baharu boleh dikatakan mempunyai konteks tersendiri dan mempunyai perbezaan jenis artistik ekspresi yang merangkumi bidang seni video. Media baru ini juga dianggap sebagai komputer yang menggunakan kaedah grafik, dan ia menyebabkan media baru ini boleh dikatakan sebagai “*digital art*”. Tambahan pula, istilah ini digunakan jika untuk kerja-kerja yang menggunakan elemen teknologi digital sebagai kaedah utama dalam menghasilkan karya. Kwastek (2013) David Rokeby’s ada menerangkan tentang *Very Nervous System* iaitu seni yang merangkumi interaktif adalah di mana seni yang melibatkan pergerakan audiens yang di sampaikan lebih kompleks, atau tindak balas yang positif. *Very Nervous System* secara asasnya adalah kawasan yang kosong, tetapi zon tersebut berupaya membuat aktiviti yang melibatkan daya fizikal dan mentaliti audiens. Graham (2014)

Di dalam seni, media elektronik iaitu video dan komputer mempunyai cabaran dalam mempersembahkan sesebuah karya. Media baru telah lama wujud sejak *postmodern* dan telah berubah bagaimana kita melihat dengan mata sendiri. Lovejoy (2004) maksudnya di sini ialah video adalah sebuah kaedah yang sangat mempunyai tenaga jika persembahan karya kita menerapkan ruang dan bunyi yang besar. Apa yang di katakan seni di gabungan dengan internet. Ini adalah

perkembangan yang berperingkat dalam menghasilkan sesebuah karya dan ini adalah cabaran baru bagi seorang artists.

“If the arts are to take a role in shaping and humanizing emerging technological environments, individuals and arts constituencies must begin to imagine at a much larger scale of creativity.” –

Kit Galloway

2.1 SOROTAN KAJIAN

2.1.1 User Interface (UI) dan User Experience (UX)

Menurut Neilson (1995) di dalam buku yang di tulis oleh beliau *Source of The 10 UX Principles for Usability*, beliau menggelar *User Interface* (UI) adalah ‘*Heuristics*’ kerana pereka mempunyai sifat penggunaan garis panduan tertentu dalam menghasilkan sesuatu produk. Antaranya ialah;

i. Sistem status jarak penglihatan

Sistem tersebut haruslah sentiasa memberi informasi kepada pengguna tentang apa yang akan berlaku di masa akan datang sebelum dan selepas, dengan memberi maklum balas yang sesuai dalam masa yang tepat.

ii. Keserasian antara sistem dan dunia sebenar

Sistem tersebut haruslah boleh berinteraksi dengan pengguna dengan adanya gerak geri pengguna, bahasa, frasa dan konsep yang sesuai dengan pengguna. Melalui perkembangan dunia teknologi sebenar, membuat maklumat yang logik yang terpapar di skrin.

iii. Kebebasan dan kawalan pengguna

Pengguna boleh memilih fungsi sistem jika sistem tersebut mempunyai kesalahan dalam memproses sistem tersebut

iv. Keselarian dan piawaian

Pengguna tidak sepatutnya menjangkakan sama ada mempunyai perbezaan perkataan, situasi atau interaksi yang bermaksud perkara yang sama.

v. Pencegahan dari kerosakan

Setiap reka bentuk di buat dengan teliti dan lebih baik kerana ia mampu menghalang masalah utama dalam menghasilkan sesuatu rekaan.

vi. Mengenali dan mengingatkan

Menghadkan pemikiran pengguna daripada penghasilan objek, interaksi dan mempunyai pilihan yang boleh dilihat. Pengguna tidak seharusnya mengingati informasi yang dipaparkan. Setiap arahan di

dalam sistem perlulah jelas dan mudah dilihat dalam bentuk visual dan mudah untuk audiens mendekatinya.

vii. Fleksibiliti dan kecekapan pengguna

Kemungkinan kelajuan interaksi di antara sistem dan audiens boleh memenuhi kedua-dua *inexperienced* dan *experienced user*. Selain itu, membolehkan penggunaan menyesuaikan diri dengan sistem tersebut.

viii. Reka bentuk estetik dan minimilist

Reka bentuk minimilist dicapai dengan mengurangkan rekaan dan mementingkan elemen seni. Ekspresi minimalisme meliputi pelbagai disiplin, serta bentuk seni lain seperti muzik dan kesusasteraan

ix. Membantu pengguna mengenali petanda dan memperbaiki kesilapan

Membantu pengguna cara menyelesaikan masalah dengan lebih jelas dan terperinci yang telah di sediakan dalam setiap website. Setiap permasalahan akan membantu dalam menyelesaikan kesilapan teknikal yang dilakukan oleh pengguna.

x. Bantuan dan dokumentasi

Membantu membuka dokumentasi cara menyelesaikan masalah coding dengan menggunakan Window PC yang di pecahkan

kepada dua bahagian. Tambahan pula, ia dapat melihat versi teks yang disingkatkan dari dokumentasi yang telah disediakan dalam *Command Window*.

2.1.2 The User

Menurut Kafel (2005), jika anda tidak melibatkan diri dengan karya yang berbentuk interaktif (figura 1), anda tidak akan ada pengalaman bersama karya tersebut. Dengan menyentuh sesebuah karya interaktif, anda seolah-olah berada di persekitaran sebenar agar pengguna dapat berhubung kait dengan *interface* dan mentaliti seseorang akan menyerap kepada visual persekitaran sebenar. Di sini kita dapat memahami bahawa penglibatan audiens sangat penting jika seorang seniman menghasilkan karya berbentuk interaktif. Persekitaran karya juga memainkan peranan yang penting jika hendak mewujudkan penyampaian karya itu tercapai.



Fig. 2. *The User and the Critic*. © Michael Hammel, 2001.

Figura 1: The User and the Critic.
Michael Hammel
(2001)

2.1.3 The Critic

Dalam buku berjudul *Digital Art History* yang ditulis oleh Anna Bentkowska-Kafel pada tahun 2005, beliau menyatakan “Seorang pengkritik terkenal, Clement Greenberg, mempunyai deria rasa yang hebat ketika melihat karya seni yang baru. Beliau akan berdiri di dalam bilik gelap dan menutup mata. Apabila beliau sudah bersedia, beliau akan berkata ‘*hit me!*’”

Apa yang dimaksudkan oleh Greenberg adalah pengalaman melihat visual secara langsung. Seni interaktif sepatutnya mempunyai penghabisan yang boleh memahami pemahaman audiens ketika memainkan karya kita dan menekankan penerimaan audiens terhadap karya. Di sebabkan itulah kebiasaannya seni interaktif saling berkait rapat dengan permainan video. Tetapi permainan komputer bukanlah seni. Menurut Kafel (2005), kajian ini telah di kaji oleh Johan Huizinga, Victor Turner and Erving Goffman bahawa sesebuah permainan atau interaksi sosial membawa satu perbezaan dari segi konsep budaya sebagai cara untuk mempelajari peraturan untuk mengawal audiens.

2.1.4 Pengalaman Berinteraksi

Terdapat 3 perbezaan mod dalam berinteraksi:

1. Reaksi	2. Interaksi	3. <i>Symbioaction</i>
Apabila reaksi anda secara minimum. Reaksi juga adalah gerakan atau aksi yang lahir kerana sesuatu pengaruh	Apabila anda mengambil bahagian dalam beberapa tindakan atau perhubungan aktif antara satu sama lain dan tindak balas antara dua pihak atau lebih. Komunikasi ialah proses perhubungan atau di kalangan individu.	Apabila anda tidak dapat membezakan antara perbuatan sendiri dengan mesin tersebut. Apabila anda berinteraksi, anda berinteraksi kepada seluruh karya dan ilmu keseluruhan karya adalah sebahagian daripada isi karya. Ini adalah yang membezakan karya berbentuk tradisional konseptual dan reka bentuk <i>User Interface</i> pada masa sekarang.

Jadual 1: Mod Interaksi

Jadual 1 merupakan tiga jenis mod interaksi jika anda berinteraksi kepada keseluruhan karya dan secara langsung ia adalah sebahagian kandungan karya. Ini sangat berbeza dengan daripada tradisional konseptualisasi penggunaan *User Interface*. Jalan penceritaan sesebuah karya akan menceritakan tentang pengalaman adalah sangat penting.



*Figura 2: Kjell Yngve Petersen & Karin Sorensen
Smiles in Motion.
(2000)*

Smiles in Motion (Figura 2) adalah karya di hasilkan pada tahun 2000 oleh pengkarya dari Denmark Kjell Yngve Petersen dan Karin Sorensen. Karya tersebut diletakkan dua buah kerusi yang menghubungkan terus kepada komputer. Audiens perlu duduk di kerusi tersebut dan menggunakan topi keledar yang telah disediakan. Helmet tersebut mengandungi monitor kecil, kamera video dan mikrofon. Monitor tersebut memakan keseluruhan ruang penglihatan audiens dan memaparkan imej bibir audiens yang kedua. Secara keseluruhan audiens akan melihat pergerakan bibir antara satu sama yang lain. Tambahan pula, apabila audiens mula bercakap, masing-masing akan nampak pergerakan bibir pada skrin tersebut. Apabila audiens kedua mula bercakap, secara terus kerusi akan bergetar dan anda akan nampak imej pergerakan bibir audiens kedua tersebut. Semakin kuat anda bercakap, semakin kuat kerusi tersebut bergetar.

Bunyi tersebut telah berubah kepada kegetaran yang boleh dirasakan dengan badan kita.

Kajian berdasarkan karya ini adalah untuk membuktikan dan bereksperimentasi terhadap karya berbentuk interaktif bahawa boleh diterima dan memberi cabaran dalam ilmu untuk menghasilkan sebuah karya.

2.1.5 Naratif Visual

Menurut Kafel (2005), karya yang berbentuk interaktif merupakan perkembangan visual yang secara naratif termasuk tindakan audiens. Perkara ini adalah baru dan sangat unik kepada personaliti naratif. Ia adalah hasil kerjasama di antara pengguna dan pengkarya itu sendiri. Oleh itu, kita dapat lihat bahawa sesebuah karya berfungsi di atas kendalian di antara pengguna dan pengkarya itu sendiri.

2.1.6 Pengertian Seni

Menurut *Kamus Dewan Bahasa dan Pustaka* Edisi Ketiga, (1997), seni membawa maksud halus iaitu kecil, elok, tipis dan halus, enak didengar iaitu mengenai suara, comel bentuk badan. Manakala seni membawa maksud karya termasuklah sajak, lukisan, muzik dan lain lagi yang dicipta dengan bakat atau kecekapan, dan hasil daripada sesuatu ciptaan. Selain daripada itu juga seni boleh ditafsirkan sebagai

membawa maksud atau pengertian kebolehan mencipta sesuatu lukisan, ukiran, khat dan sebagainya yang indah-indah belaka.

Seni menurut Kamus *Ensiklopedia Malaysiana* (1996), ialah satu istilah yang digunakan bagi sesuatu yang indah-indah pada pandangan pancaindera manusia sama ada melalui penglihatan atau pendengaran. Sebagai contohnya seorang pelukis, beliau juga berkebolehan dalam bidang seni tari dan berbakat pula dalam bidang puisi. Menurut Hamid (2007), beliau merujuk buku M.A.J. Beg, *Fine Arts In Islamic Civilization* yang ditulis pada tahun 1981, menyatakan

“seorang pemikir Islam iaitu Imam al-Ghazali memperkatakan bahawa, “*seni itu indah melalui pandangan kecantikan dan keindahan*” ia lahir daripada diri sendiri dan tidak untuk yang lain...”

Beliau menjelaskan lagi bahawa terdapat kecantikan dalaman yang diterangkan berdasarkan beberapa penjelasan seperti kefahaman mendalam terhadap seni Islam.

Art : ‘The production of something beautiful; skill or ability in such work. Works such as paintings or sculptures produced by skills.’

(The Oxford Paperback Dictionary, 1989 : 40)

Dalam kenyataan tersebut, seni haruslah meletakkan nilai yang indah dan estetik dalam menghasilkan karya akhir kerana setiap manusia mempunyai kebolehan dan kemahiran yang tinggi. Contohnya karya seperti Catan dan seramik memerlukan kemahiran yang tinggi.

2.1.7 Seni Digital

Penerokaan awal ini mula diperkembangkan secara serius hampir lebih 10 tahun kemudian dalam Pameran Seni Elektronik Pertama (PSEP) diadakan di Balai Seni Lukis Negara pada 1997 dimana ia mengharapkan pembentukan kesedaran kepada potensi yang mungkin ditemui dalam penggunaan media baru terhadap kreativiti bukan sahaja pengiat seni malah cross media atau merentangi disiplin kreatif yang lain. Seni digital selepas pameran ini tidak lagi dilihat dalam sudut yang sempit 2 dimensi sahaja malah ia telah membuka pembacaan baru yang lebih luas untuk pergi lebih jauh dalam ‘seni elektronik’.

Seni digital dalam erti kata elektronik ini bukanlah baru dalam sejarah revolusi seni lukis barat. Penama seperti Nam Jun Paik , Dan Flavin dan Bill Viola adalah diantara peneroka-peneroka awal genre ini mengikut kemahiran mereka Nam Jun Paik artis kelahiran Korea yang berpangkalan di Amerika contohnya adalah artis yang mula memperkenalkan seni video dalam pengkaryaan seni, matlamatnya

adalah untuk mendekatkan audien antara imej bergerak atau moving image video dengan arca atau objek.

Teknologi digital yang baru lebih murah, pantas dan global. Kuasanya boleh diagihkan dan disebarkan kepada umum. Ia lebih terbuka dan menyediakan capaian yang lebih luas bagi memanfaatkan hasil karya seni yang kontemporari

2.1.8 Seni Video

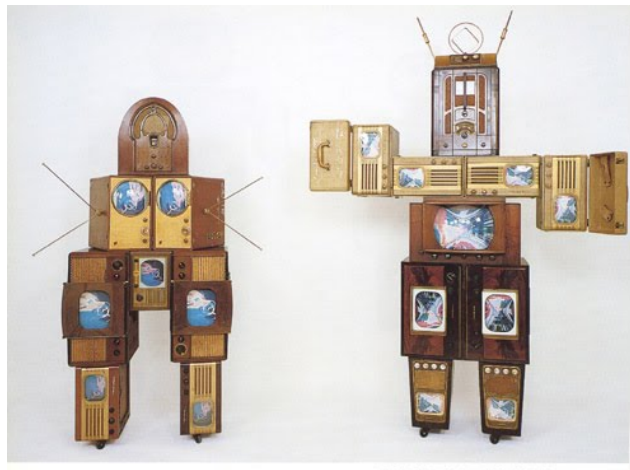
Sejak menjelang akhir dekad di pertengahan abad ke 20, seni video telah wujud yang agak mendadak di sekitar Eropah dan United States. Secara umumnya di panggil Seni Video. Menyelusuri minat terhadap seni kontemporari, setelah kemunculan internet yang mempercepatkan lagi saluran maklumat dan komunikasi yang berlaku di pusat seni seperti New York dan London minat ini mula tersebar di Timur. Seni video jelas sekali menjadi fenomena antarabangsa di seluruh dunia. Bukan sahaja artist yang memulakan video mendapat pengaruh budaya yang berbeza malah seniman lain turut terlibat di dalam seni video ini.

Andrews (2006) di dalam penulisan beliau,

“I have chosen to trace the development of video art in relation to changes in technology because this reflects my own experience and involvement in the evolution of

video art practice during the period under discussion..”

Sangat jelas bahawa pernyataan tersebut bukan lah pendekatan yang mempunyai masalah di dalam tempoh yang agak baru dalam dunia seni untuk menghasilkan sebuah karya yang berbentuk video tetapi tidak boleh dinafikan bahawa seni video hanya bergantung pada teknologi semata-mata. Dalam tempoh ini, seni video telah muncul sebagai media yang paling berpengaruh di dalam seni kontemporari.



*Figura 3: Nam June Paik, Family of Robot:
Grandmother and Grandfather
(1986)*

Pameran pertama Nam June Paik *‘Exposition of Music-Electronic Television’* adalah peristiwa bersejarah bagi beliau dan secara meluas dikenali sebagai pameran pertama yang mempersembahkan televisyen sebagai medium dalam menghasilkan

seni. Karya beliau (Figura 3) adalah karya yang pertama di hasilkan oleh beliau dengan menggunakan medium televisyen. Seniman seni video dari Amerika Syarikat iaitu Woody Vasulka telah mengenal pasti tentang cita-cita Paik's untuk mengangkat seni video sebagai satu seni yang sama taraf dengan seni catan ataupun seni arca.



*Figura 4: Bill Viola,
The Raft
(2004)*

Dan Flavin yang begitu konsisten dalam penghasilan karya yang berasaskan seni cahaya atau *light art* boleh juga dianggap sebagai dalam kategori seni digital kerana artis sebegini masih lagi menggunakan komponen-komponen elektronik yang terdapat pada chok yang mengalirkan arus didalam lampu atau lampu neon. Bill Viola (Figura 4) artis yang masih artis sehingga ke hari ini begitu komitmen sejak

awal pembabaitannya dalam seni video, beliau boleh dikatakan memperkembangkan idea Jum Paik dalam persembahan yang lebih terkini dengan mempertemukan komputer, seni persembahan, instalasi, video dan projektor yang bermain dengan masa dan ruang.

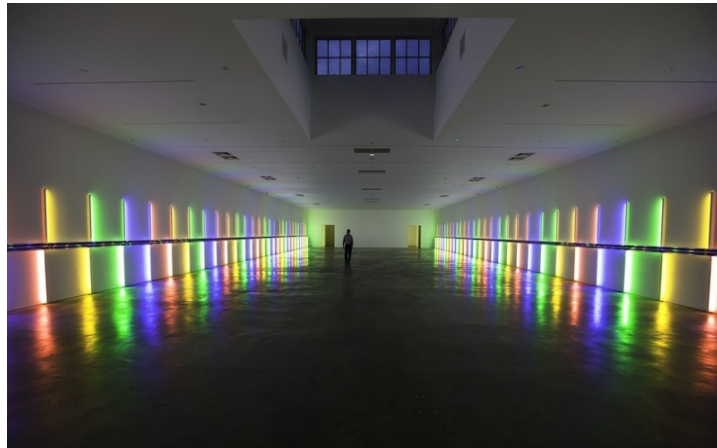


Figura 5: Dan Flavin, Monument for V. Tatlin 1, The Diagonal of May 25 (1963)

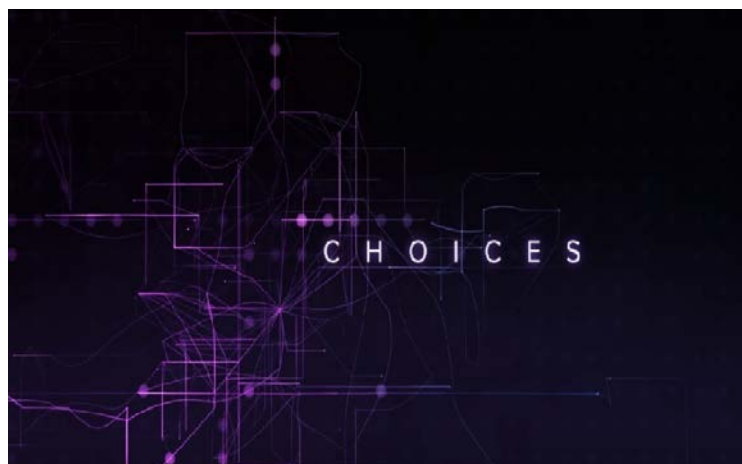


Figura 6: 'Choices' - An Interactive Short Film (2015)

Contohnya seperti video tersebut (Figura 6) sebuah video berbentuk interaktif di mana hasil video tersebut dimuat

naik ke dalam laman sosial agar audiens dapat berinteraksi dengan komputer untuk menekan sesuatu pada skrin agar video tersebut dapat di sambung ke video yang seterusnya. Di sini kita dapat lihat bahawa seni video boleh digabungkan dengan seni internet kerana hasil daripada kedua-duanya dapat mewujudkan persekitaran yang boleh melibatkan audiens dan sesebuah karya.

2.1.9 Konsep Seni Video

Teknologi video mempunyai keupayaan teknologi media yang melibatkan penggunaan kamera, pembentukan visual dan mempersembahkannya dalam sudut pandangan tertentu. Seni video adalah istilah yang diguna pakai untuk merujuk kepada karya yang menggunakan peralatan video, televisyen sebagai medium untuk berkarya dan menggunakan peralatan teknologi dalam pelbagai cara. Oleh sebab itu, setiap pengkarya yang menggunakan Seni Video sebagai medium utama digalakkan memperkembangkan pelbagai pergerakan Seni Video.

Rakaman yang telah dibuat boleh disimpan didalam kaset (*tape*) dan boleh dipadam (*erase/delete*) serta boleh diguna pakai kembali (*re-recorded*). Kemampuan media ini membolehkan signal video dihantar ke lebih satu monitor dan

penggunaannya yang sangat fleksibel dalam mempersembahkan rakaman itu kembali.. Ia adalah mudah digunakan untuk semua orang di samping merakam pergerakan atau aksi seseorang.

2.1.10 Kronologi Perkembangan Seni Video

Perkembangan seni video adalah hasil dari evolusi medium tradisi yang digunapakai dalam menghasilkan karya (seni visual). Perkembangan medium ini seiring dengan perkembangan industri, globalisasi dan kemajuan yang tercipta hasil dari penciptaan teknologi-teknologi terkini.

Sebagai contohnya, media fotografi adalah hasil dari resapan pengaruh catan barat dan kemudiannya fotografi memainkan perannya pula dalam mempengaruhi seni catan. Manakala Sinematografi (seni perfileman) pula berkembang dan meneruskan prinsip-prinsip asas daripada media fotografi (*still photography*).

Media televisyen pula terhasil dari pengaruh catan, fotografi, dan sinematografi. Kadangkala kita tertarik dengan kecantikan filem dan video ini kerana visualnya seperti catan kerana media televisyen dan imej-imej fotografi ini dipengaruhi oleh visual tradisi dan seni persembahan (*performing arts*). Secara ringkasnya medium kamera dan komputer ini adalah

hasil pengaruh elemen-elemen tradisi dan merupakan proses evolusi yang berkembang sehingga sekarang.

2.2 KESIMPULAN

Kesimpulannya, berdasarkan dapatan kajian, kita dapat lihat bahawa kita semua adalah pengguna, subjek atau medium sesebuah karya adalah daya tarikan audiens untuk melibatkan diri secara langsung ke atas karya kajian. Hari ini kita dapat lihat bahawa seni internet sangat penting penglibatannya kerana ia dapat mengatasi masalah penggunaan web atau laman yang perlu di akses oleh audiens.

Oleh itu, teknologi komputer tidak wajar dianggap sebagai bahan perantara maklumat tetapi kini boleh digunakan untuk menghasilkan karya yang lebih kontemporari.

BAB 3

Metodologi penyelidikan membincangkan mengenai kaedah penyelidikan yang digunakan dalam mengumpul maklumat, data dan informasi berkaitan. Kaedah ini merupakan suatu prosedur sistematik yang menggabungkan penyesuaian pendekatan kajian serta analisis data yang sealiran dengan peraturan tersendiri bagi memastikan prestasi penyelidikan dicapai dengan baik dan sempurna. Semasa menjalankan penyelidikan ini, kaedah kajian kualitatif digunakan untuk menganalisis dan mendapatkan data. Kaedah kajian kualitatif ini merupakan kajian semulajadi yang tidak perlu mematuhi spesifikasi statistik. Seterusnya dapatan kajian yang diperolehi digeneralisasikan dalam penghasilan karya. Dalam kajian kualitatif ini, kaedah primer dan kaedah sekunder digunakan.

3.0 METODOLOGI PENYELIDIKAN

3.1 PENDAHULUAN

Dalam menjalankan kajian ini, penyelidikan ini menggunakan sepenuhnya metodologi kajian berbentuk kualitatif. Metodologi kajian ini boleh diistilahkan sebagai salah satu kaedah kukuh yang boleh menyokong sesuatu kajian. Selain itu, metodologi kajian digunakan untuk membantu dalam penyelidikan ini agar lebih jelas dan mudah memahami tentang proses-proses yang lebih terperinci tentang pengaplikasian kaedah dan medium dengan membuat huraian berkaitan dengan penulisan kajian yang di gunakan untuk memperolehi maklumat yang tepat dan jelas.

Dalam penyelidikan ini, untuk menjalankan proses metodologi kajian menggunakan beberapa kaedah kajian yang diharapkan dapat membantu dalam penyelidikan ini agar segala persoalan terjawab melalui kaedah primier dan kaedah sekunder.

Kaedah primer adalah salah satu kaedah yang menggunakan pemerhatian dan experimentasi dalam sesuatu cubaan. Manakala kaedah sekunder yang digunakan adalah melalui buku, rujukan article, laman web yang berkaitan dengan topik kajian. Kaedah – kaedah tersebut telah dirangka untuk menghasilkan karya seni video berbentuk interaktif.

3.2 PROSES PENGUMPULAN DATA

3.2.1 Kaedah Sekunder

a) Buku

Pembacaan awal dilakukan untuk mengenal pasti masalah yang boleh diketengahkan bagi dijadikan sebagai masalah kajian. Oleh itu, bagi memulakan topik kajian, pengkaji mendapatkan maklumat kajian melalui sumber rujukan daripada buku, artikel, jurnal dan kajian lepas. Segala maklumat, data kajian lepas dan karya rujukan dapat daripada bahan bacaan yang telah pengkaji cari. Antara buku rujukan yang digunakanlah ialah *Digital Currents: Art in the Electronic Age*, *A history of Video Art* dan *Computer and The History of Art Volume I*. Melalui rujukan ini, pelbagai maklumat, perkembangan sejarah dan pengertian tentang seni video dapat difahami dengan lebih jelas.

Dalam konteks rujukan ini, kesemua buku rujukan mempunyai rujukan yang berkaitan dengan seni digital, seni video, seni interaktif dan elemen-elemen *Interface*.

b) Jurnal/Artikel

Pengkaji juga telah membuat pembacaan terhadap jurnal yang bertajuk *Some issues in future User Interface (UI) management system (UIMS) development* yang ditulis oleh Buxton sebagai bahan bacaan tambahan kerana jurnal tersebut menerangkan tentang

permasalahan kajian yang berkaitan dengan topik kajian. Selain itu, maklumat tambahan melalui pembacaan artikel tentang *What's the difference between User Interface and User Experience* juga turut dibaca oleh pengkaji sebagai sumber rujukan tambahan.

c) Laman web (Internet)

Selain itu, pengkaji juga menggunakan sumber dari laman web untuk mendapatkan maklumat berkaitan kajian. Melalui sumber ini, maklumat diperolehi dengan cepat dan mudah sama ada maklumat dari dalam dan luar negara. Dari sumber internet tersebut, pengkaji dapat memperoleh maklumat tentang *Elemen User Interface* dan *User Experience* ini. Melalui sumber internet ini, maklumat kajian pengkaji boleh mengukuhkan lagi hasil kajian yang ingin dihasilkan kerana setiap sumber internet digunakan adalah sah untuk digunapakai.

Selain itu, rujukan dari laman web seperti jurnal, blog adalah sumber kedua dalam menjalankan kajian ini. Melalui metodologi ini, segala maklumat tambahan dapat membantu pengkaji dalam mengenal pasti data-data yang diperlukan. Laman web juga telah digunakan untuk merujuk blog penulis seperti Faizal Sidik di mana dalam blog kepunyaan beliau ada menerangkan tentang seni digital yang ke arah kontemporari.

Tambahan lagi, rujukan melalui laman web seperti laman web tentang berkaitan dengan rujukan *interface*, video ataupun karya yang

berkaitan interaktif sedikit sebanyak membantu pengkaji menjalankan kajian ini. Selain itu, pengkaji banyak merujuk internet tentang cara penyuntingan video dan reka bentuk *interface*. Oleh itu, sumber daripada laman web ini merupakan salah satu cara alternatif dalam mengumpulkan data kajian di samping bahan rujukan seperti buku adalah sumber utama kajian

3.2 KESIMPULAN

Kesimpulannya, dalam bab ini telah dijelaskan secara terperinci kaedah metodologi yang digunakan dalam kajian ini. Begitu juga sumber bacaan seperti jurnal sedikit sebanyak dapat membantu dalam proses penambahbaikkkan maklumat kajian. Dalam menggunakan kesemua metodologi ini di samping dapat menghasilkan visual karya yang diinginkan serta konsep yang akan digunakan dalam menghasilkan karya ini.

BAB 4

Penyelidikan ini merupakan kajian terhadap pengaplikasian penggunaan *User Interface* terhadap sebuah karya berbentuk video interaktif. Dalam membuat dapatan kajian ini, pelbagai elemen seni digital yang dimasukkan kedalam seni video ini dan *Interface* yang dibuat adalah melalui aplikasi yang sedia ada dalam membantu kajian ini. Selain itu, dapatan kajian ini telah melibatkan audiens untuk berinteraksi dengan karya kajian. Platform yang digunakan dalam mempersembahkan video interaktif ini dengan menggunakan realiti maya. Dalam menghasilkan *interface* ke dalam video yang bersifat interaktif ini, terdapat beberapa proses yang digunakan, iaitu, proses merakam video, penyuntingan dan proses pencatuman ke dalam aplikasi. Proses-proses tersebut diguna pakai dalam menghasilkan karya akhir.

4.0 DAPATAN KAJIAN

4.1 Interpretasi terhadap penghasilan karya

Interpretasi terhadap karya akhir telah dianalisa sebelum pengkaji ke proses penghasilan karya akhir di jalankan. Berdasarkan analisis kajian, pengkaji telah menggunakan *green screen* untuk membantu pengkaji meletakkan elemen digital ke dalam sebuah video. Penggunaan *green screen* digunakan bertujuan untuk memisahkan warna dan elemen digital di dalam *green screen* untuk diletakkan ke dalam video interaktif. Perletakan elemen digital di dalam video menggunakan penyuntingan *Chroma Key* iaitu lapisan pemisah warna. Tambahan pula, resolusi sebuah video memainkan peranan yang penting dalam menghasilkan video ini kerana penggunaan elemen digital ke dalam video mempunyai saiz resolusi yang berbeza.

Malah, penggunaan video berbentuk 360⁰ tidak dapat membantu dalam penghasilan video ini kerana saiz resolusinya yang agak tinggi. Oleh itu, pengkaji mendapati penggunaan video berbentuk 2 dimensi amat bersesuaian untuk menghasilkan karya akhir. Sebelum memulakan penghasilan karya akhir, pemilihan persembahan video adalah dengan menggunakan sebuah komputer atau televisyen tetapi pengkaji mendapati bahawa penggunaan realiti maya amat bersesuaian dengan objektif pengkaji kerana teknologi maya mampu mempengaruhi audiens untuk melihat video kajian. Selain itu, sebelum ke proses penghasilan karya akhir, pengkaji mendapati

penggunaan *Motion Tracking* amat relevan digunakan ke dalam video ini kerana penggunaan interface tersebut perlu mengikuti setiap pergerakan di dalam penghasilan video.

4.1.1 “Sociocritique”

Pendekatan yang digunakan adalah “*Sociacritique*” dalam menghasilkan *User Interface* ke dalam video bersifat interaktif. Dalam artikel yang di siarkan pada Jumaat (Mei,2016), secara umum, kritikan sosial ialah tindakan mengekspresikan pendapat atau pandangan kritikal terhadap kompleks sosial dan realiti politik dengan menggunakan kaedah retorik untuk menghasilkan komentar terhadap sebarang isu masyarakat.

4.1.2 Media Sosial

Media sosial memainkan peranan yang sangat penting dalam kehidupan seharian pengguna. Malah, media sosial ini menjadi peranan utama semua pengguna sama ada pergi beriadah atau pergi ke tempat makan, tempat-tempat yang mewah bersama-sama rakan yang lain. Media sosial mempunyai sifat yang lebih interaktif apabila dibandingkan dengan bentuk media tradisional seperti radio dan televisyen. Melalui media sosial, kita dapat secara langsung berinteraksi dengan orang lain, Leonard (2016).

Sebagai pengguna media sosial, kebiasaannya sebagai pengguna tegar media sosial terlalu obses merakam atau menangkap

gambar dan di letakkan ke dalam media sosial agar semua orang tahu semua perkara-perkara yang di lakukan. Media sosial merupakan saluran komunikasi digital yang mana para pengguna boleh berkongsi maklumat, berinteraksi dengan segera,berkomunikasi dengan dua hala dan penghantaran mesej yang cepat ke beberapa orang dalam masa yang sama. Selain itu, media sosial membuatkan pengguna kelihatan lebih mengutamakan kehidupan yang lebih menunjuk-nunjuk di dalam media sosial berbanding perkara sebenar yang di lakukan dalam kehidupan seharian.

Media sosial merupakan isu yang penting harus dikupas dalam menghasilkan sebuah karya. Dalam karya video ini penggunaan *interface* media sosial dapat digunakan ke dalam video interaktif ini serta menggalakkan perkembangan seni di kalangan masyarakat. Dalam memupuk kesedaran tentang penggunaan media sosial, isu penggunaan media sosial ini telah di visual kan ke dalam bentuk video. Pada masa kini, penggunaan media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *Tumblr* dan sebagainya, telah menjadi trend kepada pengguna tidak kira usia mahupun *gadget* yang digunakan.

4.2 ULASAN KARYA AKHIR

Isu karya yang ingin disentuh oleh pengkaji ialah isu “*realiti vs media sosial*” dan penekanan akan lebih diberikan kepada isu penggunaan media sosial sikap segelintir masyarakat yang terlalu obses dengan media sosial sehinggakan mereka mahu kelihatan

sempurna di mata khalayak ramai. Seperti mana yang kita tahu, segelintir masyarakat pada zaman sekarang bersikap terlalu menunjuk-nunjuk di dalam semua media sosial. Selain itu, perkembangan teknologi yang semakin canggih mampu mempengaruhi minda kanak-kanak apatah lagi orang dewasa yang sentiasa memegang telefon pintar di tangan ke mana sahaja mereka berada.

Oleh itu, pengkaji menggunakan isu ini bagi mengkritik masyarakat sekarang didalam penghasilan karya seni video berbentuk interaktif. Dengan menggunakan isu “*realiti vs media sosial*”, pengkaji ingin menghasilkan karya yang dapat mencetuskan kesedaran dalam diri pemerhati berkenaan isu media sosial dan secara tidak langsung mendorong mereka untuk mengetahui perkara sebenar yang di lakukan setiap hari dan seterusnya dapat memberi pengalaman orang lain dengan lebih dekat dalam diri seseorang.

4.3 IDEA DAN KONSEP

Pengkaji memfokuskan kepada penggunaan elemen *User Interface* ke dalam seni video yang bersifat interaktif yang mempunyai elemen *interface* ke dalam sebuah video. Pengkaji telah memilih isu media sosial sebagai subjek utama dalam menghasilkan karya akhir ini kerana segelintir masyarakat semakin leka dengan penggunaan media sosial di samping menerapkan elemen *interface*.

Untuk konsep kepada karya ini, pengkaji menggunakan isu media sosial ataupun “*Sociacritique*” sebagai subjek untuk menghasilkan karya seni video berbentuk interaktif ini. Pengkaji menggunakan beberapa orang model untuk melakonkan setiap watak kepada setiap penceritaan di dalam video yang telah di reka khas agar karya tersebut lebih relevan dengan watak yang telah dipilih. Tambahan pula, video digunakan sebagai platform untuk memvisualkan isu-isu media sosial dengan menghasilkan meletakkan *interface* ke dalam video agar memberi kesan yang lebih dekat kepada masyarakat.

Dalam penghasilan karya akhir ini, pengkaji telah mengenal pasti medium yang digunakan untuk mempersembahkan karya ini iaitu dengan menggunakan realiti maya. Penggunaan medium Realiti Maya bertujuan agar audiens lebih dekat dengan karya yang ingin disampaikan kerana realiti maya adalah bersifat interaktif agar pendekatan elemen *interface* dapat wujudkan dalam penyampaian karya seni video ini.

4.4 REALITI MAYA

Merujuk kepada klasifikasi sistem *Realiti Maya*, medium adalah sebuah platform penggunaan melihat sesuatu secara maya, atau lebih dekat lagi menggunakan 360 video untuk mempersembahkan sesebuah video. Dalam penghasilan karya kajian, pengkaji menggunakan Realiti Maya ini untuk membantu mempersembahkan

karya video pengkaji agar ia dapat mewujudkan persekitaran interaktif. Di dalam video pengkaji, terdapat beberapa elemen *interface* yang telah dimasukkan ke dalam video. Malah, pengguna realiti maya juga kebiasaanya digabungkan dengan persekitaran agar boleh melibatkan pengguna untuk menggunakan alat maya tersebut. Tambahan pula, untuk menghasilkan perasaan yang lebih realiti dengan keadaan sebenar, bunyi dan juga dentuman fizikal mampu menimbulkan perasaan yang hadir dari segi fizikal dan persekitaran maya. Oleh sebab itu, penggunaan realiti maya ini amat relevan dengan video pengkaji agar audiens lebih dekat dan merasai pengalaman melihat video dengan mata sendiri di samping bunyi-bunyi media sosial di letakkan.

Kaedah yang digunakan adalah dengan menggunakan kesan khas (*Special Effect*) di dalam video yang mempunyai elemen *interface* tersebut. Salah satu *effect* yang digunakan adalah *Tracking Motion* di mana setiap *interface* yang di letakkan di dalam video dapat mengikuti setiap pergerakan yang sudah di tetapkan di dalam video tersebut.

Dalam sistem realiti maya ini juga, ia adalah sebuah sistem realiti raya yang meniru persekitaran sebenar serta dibuat dengan perisian dan diberikan kepada pengguna untuk merasai keadaan sebenar di dalam sistem teknologi tersebut. Pada skrin komputer pula, realiti maya terutama dialami melalui dua daripada lima deria: penglihatan dan bunyi. (figura 7)

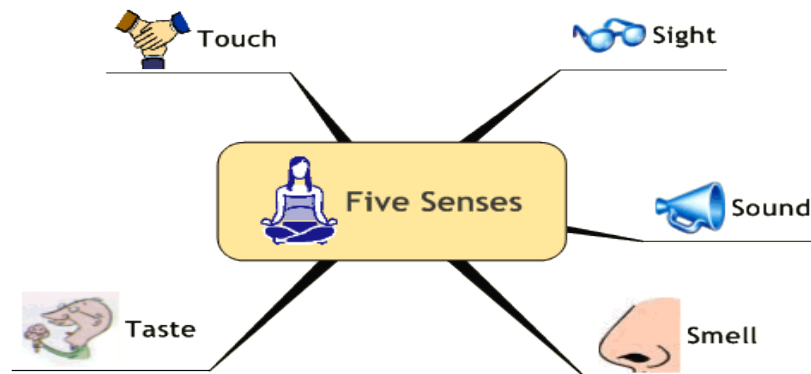


Figura 7: 5 Deria: Penglihatan dan bunyi

4.5 PROSES PENGHASILAN KARYA

4.5.1 Proses Menganalisis Elemen Interface

Proses pertama yang di lakukan dalam menghasilkan karya seni video bersifat interaktif ini adalah menganalisis potensi seni interaktif dan elemen digital itu dapat digabungkan di dalam sebuah video. Pemilihan *interface* di lakukan melalui watak penceritaan yang di telah di reka khas agar *interface* yang digunakan di dalam video tersebut releven dengan video yang dihasilkan.

4.5.2 Proses Merakam Video


Beberapa proses telah di lakukan dalam menghasilkan karya seni video bersifat interaktif ini. Antara gadget yang digunakan dalam menghasilkan video adalah menggunakan kamera digitan Canon 600D yang mempunyai keupayaan 18 Megapiksel. Pilihan kamera ini digunakan kerana mahu mendapatkan rakaman yang terbaik dan

gambar yang lebih jelas jika dibandingkan hanya menggunakan telefon bimbit. Selain itu, aspek dari segi shot, kestabilan rakaman amat di titik beratkan memandangkan karya akhir ini berbentuk sebuah video. Tambahan pula, alatan yang membantu dalam proses rakaman video ini ialah Glidecam, alat untuk menstabilkan tangan perakam.

Dalam (Jadual 2) menerangkan proses rakaman di persekitaran yang kurang sibuk kerana karya ini hanya memfokuskan penggunaan telefon bimbit dalam bermain media sosial. Proses seterusnya selepas selesai rakaman akan di pindahkan ke dalam komputer dan diproses dengan menggunakan perisian yang sedia ada. Selain itu, dalam proses rakaman video ini bukan sahaja di lakukan di dalam Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS), malah, rakaman tersebut juga di lakukan di luar kampus bagi meningkatkan lagi isu media sosial tersebut lebih nampak keberkesanannya apabila audiens melihat.

Video di rakam hanya menetapkan kedudukan persekitaran yang kurang sibuk dan di tetapkan untuk merakam dengan lebih jelas untuk diletakkan *interface* ke dalam video. Dalam menghasilkan video ini, disiplin utama ia adalah resolusi video dan *sequence* yang terdapat di dalam perisian di dalam *Adobe Premier* dan *After Effect* haruslah sama. *Sequence* yang digunakan dalam proses menghasilkan video ini adalah 1080 HD bersamaan (1920x1080) 25 *frame per second*. Seterusnya, setiap video yang siap di rakam di pindahkan ke dalam komputer dan melakukan proses seterusnya.

PROSES RAKAMAN	CATATAN
 <p data-bbox="497 752 903 786">Figura 8: Proses merakam video 1</p>	<p data-bbox="1029 365 1409 1070">Dalam babak ini, pengkaji mengarahkan pelakon untuk melakonkan watak seperti seorang yang berkelakuan sihat di media sosial tetapi realitinya minuman sihat itu hanyalah untuk di muat naik ke dalam media sosial semata-mata kemudian air mineral tersebut dibuang ke dalam tong sampah.</p>
 <p data-bbox="497 1695 903 1729">Figura 9: Proses merakam video 2</p>	<p data-bbox="1029 1310 1409 1608">Situasi ini adalah untuk mendekatkan lagi pelakon (pengguna media sosial) untuk menangkap gambar dan muat naik ke dalam media sosial.</p>

 <p data-bbox="459 678 943 712">Figura 10: Merakam dari sudut yang lain</p>	<p data-bbox="1031 297 1406 528">Proses ini hanya untuk mendapatkan sudut rakaman yang lain agar video lebih kelihatan menarik.</p>
--	---

Jadual 2: Proses rakaman karya akhir


4.5.3 Proses Menyunting Video

Video yang sudah selesai di rakam di sunting ke dalam perisian *Adobe Premiere* untuk di lakukan proses seterusnya. Dalam proses menyunting video ini, teknik “*double exposure*” digunakan dalam penghasilan video agar penggunaan *interface* dapat diselit di dalam video yang kedua. Hasil proses dalam menghasilkan video ini dianggarkan berjaya kerana secara automatik video tersebut akan menjadi 2D video apabila dimainkan di dalam realiti maya. Selain itu, proses penghasilan terdapat beberapa faktor kegagalan dalam menghasilkan video di dalam realiti maya ini.

Di antara faktor kegagalan video berfungsi di dalam realiti maya adalah resolusi video dan kelajuan internet. Hal ini kerana resolusi terbaik untuk di mainkan di dalam realiti maya adalah 4K resolusi tetapi video yang dihasilkan hanyalah 1K resolusi. Hal ini di

sebabkan atas faktor telefon bimbit yang digunakan tidak mampu menampung resolusi sebesar 4K.

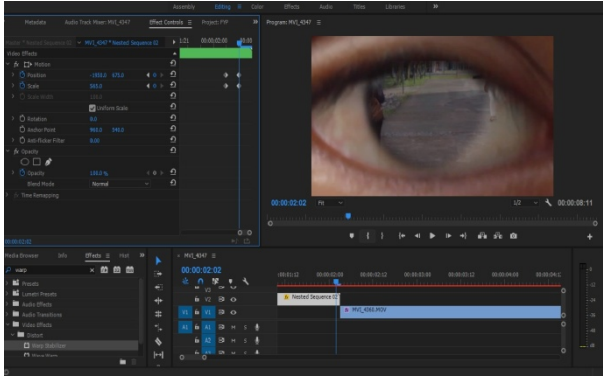
Rakaman seterusnya ialah video rakaman berbentuk 360⁰ darjah. Peralatan yang membantu dalam kajian ini ialah *Samsung 360 camera*. (Figura 11) Video tersebut dirakam bertujuan untuk mencapai objektif dalam kajian iaitu bersifat interaktif. Dengan adanya video berbentuk 360 ini, audience yang menggunakan alat realiti maya boleh berinteraksi dengan video, iaitu mereka boleh melihat seluruh rakaman video tersebut. Selain itu, terdapat permasalahan semasa menggunakan kamera samsung 360 ini kerana kamera tersebut dapat menampung telefon bimbit Samsung (*Android*) sahaja.

FIGURA	CATATAN
 <p>Figura 11: Samsung 360 Camera</p>	<p>Tujuan penggunaan kamera samsung ini adalah untuk merakamkan persekitaran 360 di dalam penghasilan video.</p>

Jadual 3: Jenis camera 360⁰

Dalam proses di atas (Figura 14), proses perletakan *interface* ke dalam video memerlukan ketelitian yang sangat mendalam. Hal ini kerana penyampaian media sosial (*Interface Facebook*) adalah fokus utama yang ingin ditekankan ke dalam video tersebut. Selain itu, proses perletakan ini menggunakan *Motion Tracking*, ia membawa

maksud *interface* yang diletakkan akan mengikuti setiap pergerakan tubuh manusia di dalam video tersebut. (Jadual 4) menunjukkan proses penyuntingan ke dalam perisian.

PROSES MENYUNTING VIDEO	CATATAN
 <p>Figura 12: Lapisan video semasa proses penyuntingan</p>	<p>Proses ini menggunakan lapisan video di atas video untuk menghasilkan effect video yang kedua masuk melalui mata (video 1).</p>
	<p>Proses ini adalah bertujuan untuk memudahkan penggunaan ikon Interface di letakkan</p>

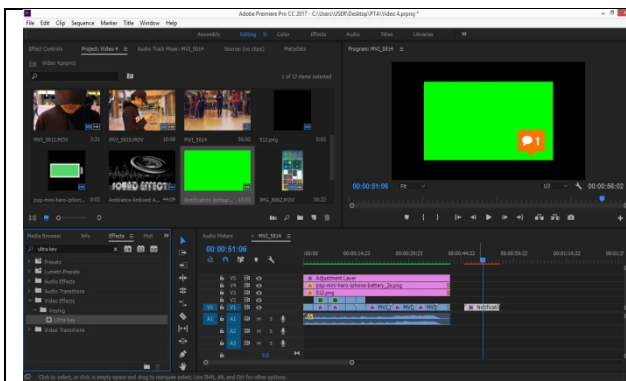


Figura 13: Penggunaan *Free Footage Greenscreen*

ke dalam lapisan video. Effect yang digunakan ialah *Ultra Key*.



Figura 14: Rakaman video 360

Proses ini dilakukan bertujuan untuk mendapatkan kesan 360.

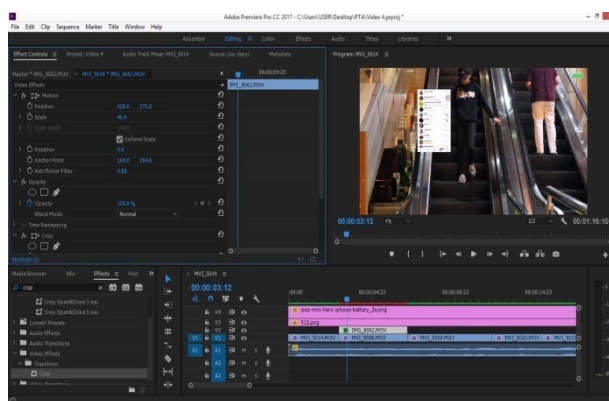
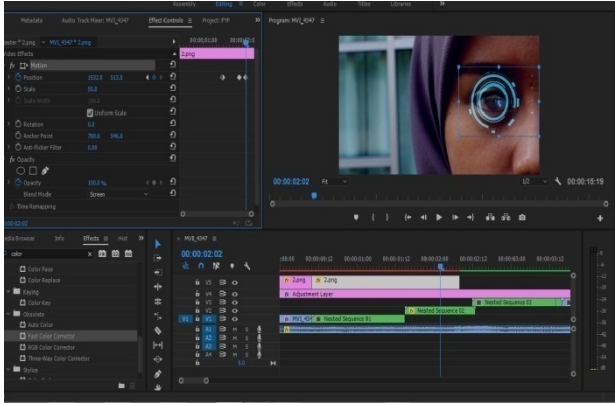


Figura 15: Meletakkan *Interface* ke dalam video

Proses Manual *Motion Tracking Interface* ke dalam video. *Interface* yang digunakan ialah *Instagram*.

 <p>Figura 16: Proses <i>Motion Tracking Interface</i></p>	<p>Proses ini menggunakan manual Motion Tracking yang terdapat dalam <i>Adobe Premiere CC</i>. Proses ini bertujuan untuk <i>Track</i> elemen <i>Interface</i> di dalam video.</p>
--	--



Jadual 4: Proses penyuntingan



4.6 HASIL KARYA AKHIR




4.6.1 Video Interaktif & Interface

Dalam karya akhir kajian ini, (Jadual 5) menunjukkan beberapa jenis video dihasilkan bagi membantu penghasilan karya akhir ini. Video tersebut direka khas berkaitan dengan konten atau isu yang di bawakan ke dalam kajian ini. Terdapat 8 jenis video telah di hasilkan mengikut trend terkini dalam penggunaan media sosial.

BIL	VIDEO	CATATAN
1		<p>Watak dalam babak ini adalah seorang perempuan yang suka mengambil</p>

	<p>Figura 17: Video 1</p> <p>Durasi: 0.22 saat</p>	<p>gambar serta memuat naik di dalam media sosial agar orang sekeliling tahu di mana dia berada.</p>
2	 <p>Figura 18: Video 2</p> <p>Durasi: 0.46 saat</p>	<p>Dalam babak ini menceritakan tentang kehidupan masyarakat yang berkait rapat dengan media sosial.</p>
3	 <p>Figura 19: Video 3</p>	<p>Watak seorang yang berkelakuan baik di dalam media sosial dan bersikap munafik.</p>

	Durasi: 0.38 saat	
4	 <p>Figura 20: Video 4</p> <p>Durasi: 0.42 saat</p>	<p>Watak seorang yang gilakan “<i>Likers</i>” di mana watak ini memainkan peranan sebagai seorang yang suka memuat naik sesuatu semata-mata untuk mendapatkan “<i>Like</i>” dari orang sekeliling.</p>
5	 <p>Figura 21: Video 5</p> <p>Durasi: 0.49 saat</p>	<p>Watak seorang yang suka menunjuk-nunjuk terutamanya tentang pemakanan.</p>

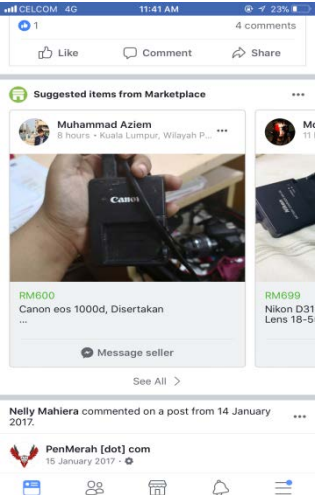
<p>6</p>	 <p>Figura 22: Video 6</p> <p>Durasi: 0.29 saat</p>	<p>Watak seorang yang suka membazir di dalam media sosial</p>
<p>7</p>	 <p>Figura 23: Video 7</p> <p>Durasi: 0.22 saat</p>	<p>Watak seorang bersikap “Introvert” yang tidak memperdulikan hal sekeliling.</p>
<p>8</p>	 <p>Figura 24: Video 360</p> <p>Durasi: 01.00 minit</p>	<p>Pandangan sudut 360 darjah untuk mendapatkan kesan pandangan keseluruhan video.</p>


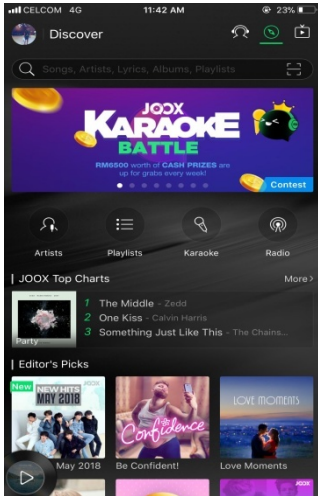
Jadual 5: Hasil karya akhir


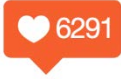
4.6.2 Elemen Interface

Dalam penghasilan karya “*Realiti vs Media sosial*”, terdapat beberapa jenis elemen Interface telah digunakan di dalam penghasilan video ini. Setiap Interface yang digunakan bertujuan agar karya dihasilkan relevan dengan subjek pengkarya iaitu “*Realiti vs Media sosial*”. Kesemua *interface* (Jadual 6) ini di aplikasikan ke dalam video yang telah pengkarya jalankan dan setiap video itu mempunyai jalan penceritaan tersendiri dengan *interface* yang sesuai dengan video yang dihasilkan.

Oleh itu, penggunaan seni digital dan *interface* ke dalam video berbentuk interaktif ini mampu melibatkan audiens di samping memberi pengalaman sebenar kepada audiens.

BIL	INTERFACE	CATATAN
1	 <p>Figura 25: Interface 1</p>	Salah satu <i>Interface</i> yang digunakan di dalam penghasilan karya adalah <i>Interface Facebook</i>

2	 <p>Figura 26: Interface 2</p>	<p><i>Interface Instagram</i></p> <p>digunakan kerana media sosial tersebut sangat berpengaruh pada masa sekarang</p>
3	 <p>Figura 27: Interface 3</p>	<p><i>Interface JOOX</i></p> <p>digunakan bertujuan untuk watak orang-orang yang <i>Introvert</i>.</p>

4	 <p>Figura 28: Interface 4</p>	<p><i>Interface</i></p> <p>Permainan video digunakan kerana permainan ini melibatkan kanak-kanak sehingga peringkat dewasa.</p>
5	 <p>Figura 29: Interface 5</p>	<p><i>Interface ikon</i></p> <p>butang “Like”</p>

6	 <p>Figura 30: Interface 6</p>	<p><i>Interface Whatsapp</i></p> <p>ini di ambil kerana kerap dijadikan komunikasi di antara pengguna.</p>
---	--	--

Jadual 6: Jenis-jenis *Interface*

4.6.3 Aplikasi Realiti Maya

Proses seterusnya adalah membuatkan video 2 dimensi itu ke dalam bentuk realiti maya agar video tersebut berfungsi sebagai seperti 3 dimensi. Proses ini di bantu oleh aplikasi khas realiti maya yang terdapat di dalam *Apple Store*.



Figura 31: *Apps Go VR*

Apps Go VR (Figura 31) ini bertujuan dalam membantu video 2 dimensi menjadi 3 dimensi apabila di paparkan melalui realiti maya seperti mana yang kita ketahui bahawa dalam kajian ini bukanlah menfokuskan rakaman 360⁰ darjah yang kebiasaannya memenuhi keperluan dalam penggunaan realiti maya ini. *Apps Go VR* ini juga aplikasi percuma dan mampu menampung ke semua mod video termasuk video panorama 360 °, video 2D dan 3D (separuh sampingan).

BAB 5

Bab ini merumuskan secara keseluruhan kajian dan hasil dapatan kajian. Penyataan masalah dan objektif kajian telah terjawab dan dihuraikan dalam perbincangan pada Bab 1 hingga Bab 4. Diharapkan kajian ini dapat memberi idea baru dalam mengaplikasikan *interface* ke dalam pelbagai medium dan kaedah yang ingin digunakan.

5.0 KESIMPULAN

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk membuktikan keberkesanan penggunaan elemen *interface* ke dalam penghasilan video interaktif bukan sahaja dari segi penggunaan elemen digital malah juga dari segi persembahan video interaktif yang menunjukkan penggunaan elemen digital ke dalam karya. Elemen *User Interface* (*UI*) adalah satu elemen digital yang diguna pakai di dalam sebuah alat teknologi pada masa sekarang. Manakala *User Experience* (*UX*) adalah pengalaman pengguna yang merangkumi aspek digital dalam bentuk grafik yang boleh berinteraksi dengan manusia secara fizikal.

Dari hasil kesinambungan kajian lepas, pengkaji mendapati banyak pengkarya lepas yang membuat seni video tidak menghasilkan seni video yang menggunakan gabungan digital yang bersifat interaktif. Sebagaimana yang kita tahu, video interaktif kebanyakannya dalam permainan video sahaja. Daripada penghasilan karya ini, pengkaji mendapati seni digital itu dapat dihasilkan bersama dalam penggunaan video kerana kaedah interaktif melalui realiti maya banyak membantu dengan melibatkan audiens untuk berinteraksi bersama karya "*Realiti vs Media sosial*" ini.

Potensi untuk menggabungkan elemen *interface* ke dalam sebuah video berbentuk interaktif adalah elemen penting dalam penghasilan karya kerana proses penyuntingan video dengan teknik yang digunakan bersesuaian dalam penghasilan karya akhir. Setiap perancangan, pemilihan *interface* dan pelaksanaan di jalankan dengan

teliti agar dapat memahami setiap keupayaan penghasilan karya untuk menghasilkan karya yang relevan dengan kajian. Sehubungan dengan itu, keseluruhan karya dihasilkan adalah memfokuskan kajian tentang penggunaan *interface* ke dalam video berbentuk interaktif.

Hasil karya akhir dapat dikenalpasti bahawa elemen *User Interface (UI)* ke dalam bentuk seni video interaktif dapat diaplikasikan bersama. Pengkarya cuba memaparkan subjek “*Sociocritique*” dalam menghasilkan karya “*Realiti vs Media sosial*” ini. Penggunaan *interface* dan subjek yang diketengahkan dapat diserasikan bersama kerana pendekatan kedua-dua sangat dekat.

Setiap kaedah yang digunakan dalam melaksanakan kajian ini adalah hasil daripada sumber rujukan seperti buku, jurnal dan kajian lepas. Hasil pengumpulan data lebih banyak didapati dari sumber internet dan laman web yang berkaitan dengan *interface*. Selain itu, rujukan internet amat membantu kerana pengkaji banyak merujuk tutorial bagaimana *interface* dapat di letakkan ke dalam video di samping mengikut pergerakan seseorang (*Motion Tracking*).

Akhir sekali, diharapkan penyelidikan ini dapat memberi idea baru yang mengetengahkan teknologi realiti maya untuk memberi laluan bahawa video 2 Dimensi mampu diguna pakai dalam realiti maya ini.

RUJUKAN

Buku

1. Andrews, C. M. (2006). *A History of Video Art*. New York: Berg Editorial Offices: First floor, Angel Court, 81 St Clements Street, Oxford OX4 1AW, UK.
2. Graham, B. (2014). *New Collecting: Exhibiting and Audiences after New Media Art*. England: Ashgate Publishing Limited Wey Court East Union Road Farnham Surrey, GU9 7PT.
3. Hamid, M. J. (2007). *Falsafah dan Kritikan Seni*. Malaysia: Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak Darul Ridzuan.
4. Kafel, A. B. (2005). *Computer and The History of Art Volume 1: DIGITAL ART HISTORY*. United States: Intellect Books, ISBS, 920 NE 58th Ave. Suite 300, Portland, Oregon 97213-3786.
5. Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of Interactive in Digital Art*. United Stated: Massachusetts Institute of Technology.
6. Lovejoy, M. (2004). *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. New York: Routledge 11 New Fetter Lane, London, EC4P 4EE.
7. Popper, F. (1993). *Art of the Electronic age*. New York: Thames and Hudson Ltd, London.
8. Rush, M. (1991). *New Media in Late 20th-Century Art*. United Kingdom: Thames & Hudson Ltd, London.
9. Rush, M. (1991). *New Media in Late 20th-Century Art*. United Kingdom: Thames & Hudson world of art.
10. Stallabrass, J. (2003). *Internet Art. The Online Clash of Culture and Commerce*. London: Tate Publishing, a division of Tate Enterprise Ltd, Millbank, London SW1P 4RG.
11. M. James (1901). *Dictionary of philosophy and psychology*. New York, The Macmillan company; London, Macmillan & co., ltd.

12. Leonard. A.PS. 2016. Penggunaan Media Sosial Sebagai Eksistensi Diri Tesis sarjana Universitas Sebelas Maret. Surakarta

Internet

1. <http://searchmicroservices.techtarget.com/definition/user-interface-UI>
2. UI vs. UX: What's the difference between user interface and user experience?

(2016, July 01). Retrieved November 29, 2017, from
<https://www.usertesting.com/blog/2016/04/27/ui-vs-ux/>
3. Ibm.com. (2017). IBM Knowledge Center. [online] Available at:https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/en/SS63NW_9.1.0/com.ibm.tivoli.tem.doc_9.1/SUA_9.1/com.ibm.license.mgmt.doc/probdet/r_ui_problems.html [Accessed 21 Dec. 2017].
4. (2018). Retrieved from <http://www.mikevaleriani.com/art-blog/?p=702>
5. (2018) Pusat Rujukan Bahasa Melayu. Dewan Bahasa dan Pustaka
<http://prpm.dbp.gov.my/>

Artikel

1. Tanner, P. P., & Buxton, W. A. (1985). Some issues in future user interface management system (UIMS) development. In User interface management systems (pp. 67-79). Springer Berlin Heidelberg.
2. N.K Hanisah (2016, 20 Mei). Kritikan sosial. Retrieved from
<https://www.hmetro.com.my/node/139113>